DIPUTACIÓN DE ALBACETE
Servicio de Educación, Cultura, Juventud y Deportes

abycine
FESTIVAL DE CINE DE ALBACETE



GUIA DIDÁCTICA CINEMATOGRÁFICA BAOBAB

País y año: Francia 2012
Género: Animación
Película de graduación de la escuela Supinfocom
Equipo: Nicolas Loesner, Anaëlle Moreau, Marina Steck, Simon Taroni y Benjamin Tron
Sofware empleado: 3dsMax, Nuke, Photoshop, Avid
Tiempo de realización: 1 año
Duración: 06:55

LA ANIMACIÓN Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

El concepto de animación se refiere a un conjunto de imágenes fijas o dibujos que cuando son vistas en una secuencia rápida crean en el espectador la ilusión de una imagen en movimiento, tradicionalmente muy artesanal. Los dibujantes empleaban para crear sus bocetos únicamente lápices, pinceles, colores y papel. Se creaban los personajes y los fondos de las historias que, más tarde, serían desarrolladas por equipos muy numerosos de dibujantes. Cada uno tenía una tarea (un personaje determinado o una acción) y eran necesarios miles de dibujos originales, hechos a mano, para poder completar una producción. Nuevas tecnologías informáticas desarrollan ahora el proceso de animación. Bocetos e imágenes se dibujan directamente en el propio ordenador y son procesados con programas informáticos para dar la animación.

"BAOBAB"

En el caso del cortometraje "Baobab" todo el proceso se ha desarrollado utilizando herramientas digitales. Ha sido realizada por cinco estudiantes, como proyecto de graduación en la escuela francesa de animación Supinfocom. La técnica ha sido la animación de gráficos en tres dimensiones (3D) también conocida como animación CG 3D (Computer Graphics o gráficos por ordenador). La animación CG en 3D se usa en diferentes campos: videojuegos, publicidad, arquitectura, arte de vanguardia, investigación científica, diseño de coches o en la industria espacial

Para conseguir completar un cortometraje como **"Baobab"** es preciso dar unos cuantos pasos. Veamos cuales son.

GUIÓN El primero de ellos es la elaboración de un guión en el que se explique la historia que queremos contar. En un guión son esenciales las acciones y los diálogos de los personajes.



BOCETOS Y STORYBOARD:

Es necesario realizar unos bocetos preliminares de todos los personajes, así logramos definir cúal es su aspecto. También hay que diseñar los fondos, los diferentes entornos por los que los personajes van a moverse en cada parte de la historia. Una buena labor de documentación previa ayuda mucho en esta tarea. Además conviene realizar un *storyboard*, es decir un guión dibujado plano a plano al estilo de un cómic que sirve de guía para los miembros del equipo.
Una vez diseñados personajes y fondos, empleando programas específicos y tabletas para dibujarlos directamente sobre la pantalla del ordenador, pasamos al siguiente cometid0

SONIDO

Ahora es el momento para grabar las diferentes pistas de sonido que vamos a utilizar. El grupo elegido de actores y actrices grabarán en un estudio los diálogos que nuestros personajes dirán en el cortometraje, así como todos los sonidos necesarios: risas, llanto o gritos. Todos ellos serán más tarde incorporados al montaje final del cortometraje. No debemos tampoco olvidar
grabar cualquier sonido, como pisadas o respiraciones que podamos necesitar más tarde. Éste también sería el momento de grabar las músicas que vayamos a emplear, si fuera necesario.



MODELADO

En este proceso convertiremos a nuestros personajes en figuras de tres dimensiones. Para ello utilizaremos diferentes programas informáticos. En "Baobab" se han aplicado el software 3dsMax, Nuke, y PhotoShop. Gracias a ellos nuestros bocetos se convierten en polígonos tridimensionales, pasando de ser dibujos planos a figuras con volumen que serán nuestros actores y actrices.

.



MOVIMIENTO Y ANIMACIÓN

Una vez hayamos formado al personaje hemos de dotarle con capacidad de movimiento. Eso se consigue colocando pequeños puntos clave en el esqueleto digital de cada personaje, puntos clave que ayudan al animador a mover partes del cuerpo del personaje según requieran las acciones que deba realizar. Para ello nos valdremos de nuevo de programas informáticos especializados con los que el animador ajustará, según crea conveniente y de acuerdo a las características descritas en el guión, la forma de moverse de cada uno de los personajes del cortometraje.

ILUMINACIÓN DIGITAL

También se prestará mucha atención a las expresiones faciales para conseguir transmitir con el rostro las emociones adecuadas y hacer encajar de manera creíble con el movimiento de los labios del personaje el sonido del diálogo que previamente han grabado los actores. El director "dirige" así a sus actores virtuales logrando la interpretación que quiera de ellos frente a la pantalla de un ordenador, y no sentado en un plató como sucede en los rodajes de imagen real. Este es uno de los procesos más largos y laboriosos.

COLORES Y TEXTURAS Una etapa muy relevante en el resultado estético de nuestro corto es el momento de añadir colores y texturas a los personajes y a los fondos. Con la ayuda de un software adecuado se pueden aplicar efectos personalizados a los personajes y a sus entornos. El sombreado (shading), el brillo, los efectos de desenfoque o el añadido de diferentes texturas para cubrir los objetos y rostros nos ayudan a dotarlos de personalidad y darles un sentido narrativo adecuado y creíble dentro de la película.



A diferencia de un corto con actores reales, donde la iluminación se produce en rodaje mediante luces y otros aparatos que inciden sobre los actores y decorados, en la animación digital debemos iluminar con un programa informático, las fuentes de luz son virtuales y es necesario retocar cada imagen atendiendo a los tres colores primarios, rojo, verde y azul. La iluminación es una parte determinante en el sentido narrativo y expresivo que queramos transmitir con nuestra película, marca el tono y el ambiente de la narración. Todos los efectos de luz y de cámara han de ser creados en el ordenador para cada secuencia.

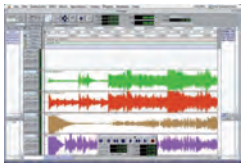


MONTAJE Y SONORIZACIÓN

En este proceso y mediante herramientas como el software Avid o Pro Tools se procede a unir todos los trocitos (secuencias) de la película en el orden narrativo correcto. También se añaden las diferentes pistas de sonido (diálogos, efectos de sonido, músicas) convenientemente sincronizadas al discurrir de la imagen para conseguir un relato coherente ajustado al guión original. Este proceso puede llevar varias semanas dependiendo de la duración y complejidad del corto.

RENDERIZADO Y CORTE FINAL

Una vez tengamos el cortometraje montado, con todos los ajustes de imagen y sonido realizados, debemos renderizar el trabajo efectuado. Esta labor consiste en que el ordenador integre a máxima calidad todos los procesos realizados previamente en una copia final de nuestro trabajo dándole el formato que le hayamos indicado. Tras este último paso ya tendremos en nuestro disco duro un cortometraje de animación CG 3D como es el caso de "Baobab".



Autor: Pablo de María